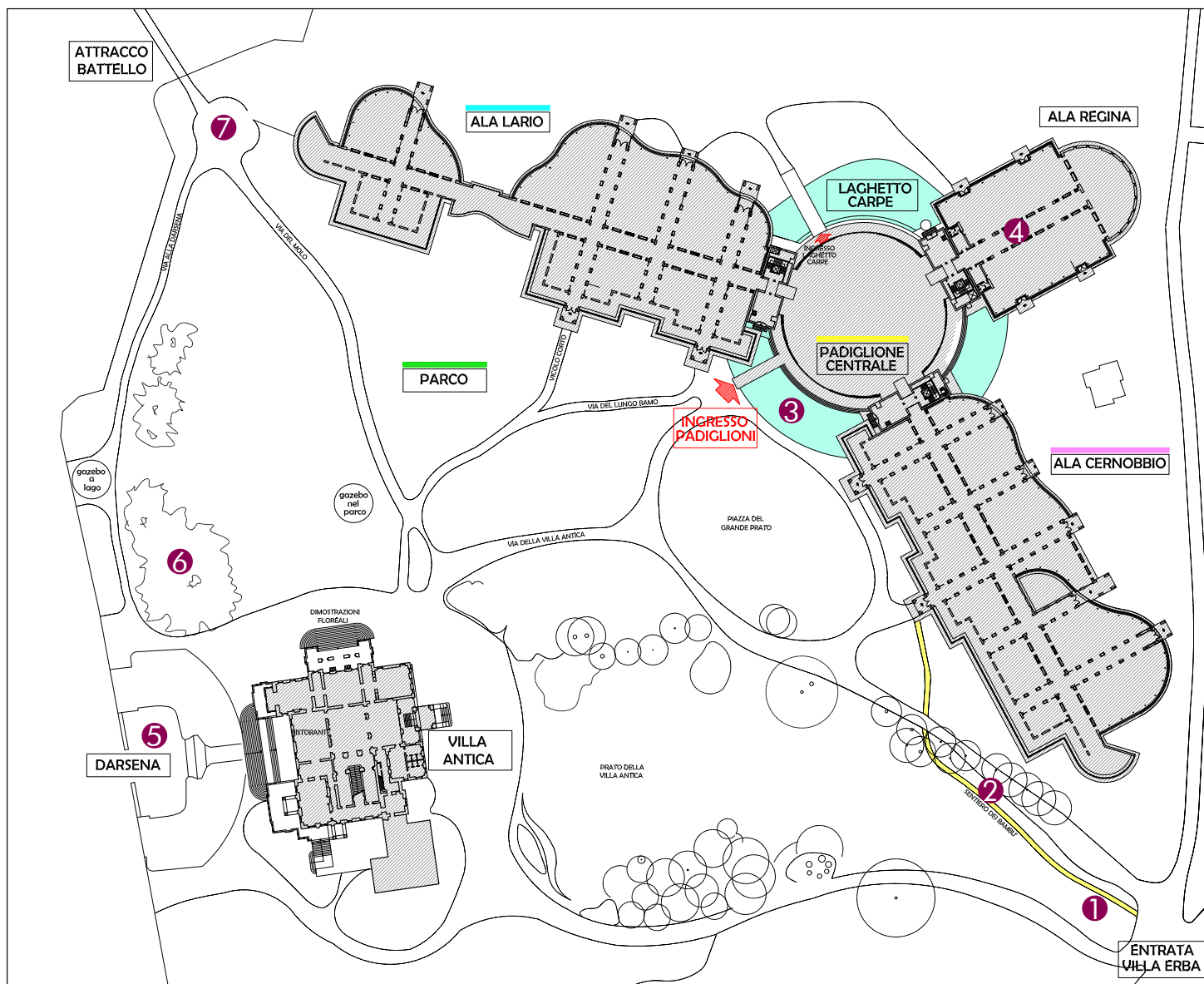


PER UN GIARDINAGGIO EVOLUTO
ORTICOLARIOTM

AMBIENTAZIONI SONORE



AMBIENTAZIONI SONORE

- ① *Ti bramo*
- ② *Ventora e Tintinno*
- ③ *Giochi d'acqua*
- ④ *Via della seta*
- ⑤ *Teatro dell'acqua*
- ⑥ *Ci(cli)cale*
- ⑦ *Sciabordio*

PER UN GIARDINAGGIO EVOLUTO ORTICOLARIO™

AMBIENTAZIONI SONORE

1 *Ti bramo*

“Ritrovarsi in mezzo ad un bosco di bambù, sdraiati su un morbido letto di lippia, circondati da seta...”.

Il racconto, la scena di Stefano Passerotti, ha portato l’attenzione di Francesco Mantero verso l’interpretazione del suono di un battito del cuore: lo rende profondo, collocandolo in una riverberazione di grande ampiezza, così da creare un’apertura quasi cinematografica.

Poi un altro battito, poi una sequenza ritmica di battiti elaborati a diverse altezze. Battiti che si rispondono, evocazioni lontane di tamburi medievali, sequenze sempre più fitte...

Un ciclo che si conclude con lo stesso battito profondo che ha aperto le danze...

2 *Ventora e Tintinno*

Ritrovarsi fra Tillandsie sospese, farsi accarezzare dalle loro foglie mosse dal vento, sentire il suono di delicate e tintinnanti forme in porcellana e terracotta. Ecco, questo accadrà in “Ventora e Tintinno”: attraversandola, i visitatori stessi diventeranno compositori delle melodie da ascoltare.

3 *Giochi d’acqua*

Nello specchio d’acqua antistante al Padiglione Centrale, elementi sonori a forma di periscopio diffondono nell’aria una composizione, il cui materiale sonoro è ripreso da una scena quotidiana: una brocca che versa dell’acqua.

Pur essendo un suono concreto, nella composizione si riconoscono intervalli e linee melodiche, quasi cantabili.

4 *Via della seta*

Tra le foglie di due filari di gelsi pulseranno e “respireranno” insieme bozzoli di seta, illuminati da led collocati al loro interno.

Un viaggio sensoriale attraverso il ciclo produttivo della seta.

Durante un attento lavoro di campionamento, metri di seta dalla diversa consistenza e peso hanno accarezzato e avvolto oggetti, creando un’interessante quantità di materiale sonoro.

I diversi caratteri timbrici hanno permesso di comporre tre parti.

La prima: la presentazione dei timbri sonori.

La seconda: l’evocazione del suono ritmico e ostinato dei telai. Un interessante rimando in cui il suono del tessuto riproduce quello delle macchine che lo hanno creato.

La terza: un crescendo in cui le frequenze sempre più stratificate dei suoni creano particolari effetti, che portano alla percezione di sonorità di mare, di vele, di vento, di abissi...

5 *Teatro dell’acqua*

Per la sonorizzazione della Darsena: suoni di sartie, scricchiolii, piccole onde, cime in trazione, ormeggi... tutto ciò che si percepisce restando in silenzio in un porto.

Un brano che si muove da fasi sospese più ferme a stratificazioni ritmiche a tratti intense, effetti percussivi in cui l’atmosfera primigenia del porto si continua comunque a percepire. Paste sonore create allungando, stratificando, ritardando i suoni originali.

PER UN GIARDINAGGIO EVOLUTO

ORTICOLARIO™

AMBIENTAZIONI SONORE



6 *Ci(cli)cale*

Un trillo, il tipico frinire estivo delle cicale è il suono base della sonorizzazione ideata per il piccolo bosco vicino alla Villa Antica.

Un effetto piacevolmente straniante per chi ascolta: riconoscere i suoni originali che rimandano al luogo in cui si è comodamente seduti, il bosco, e contemporaneamente sentirsi avvolti da una composizione musicale realizzata con quegli stessi suoni, ma che, solo l'elaborazione elettronica, permette di ascoltare in sequenze e forme altrimenti impossibili in natura.

7 *Sciabordio*

Sbarcare dal battello di Orticolario, pochi passi sul pontile di Villa Erba e... ritrovarsi ancora sospesi sull'acqua, pur essendo sulla terraferma.

Il suono di piccole onde che urtano sul fondo di una marina galleggiante, in una giornata di vento favorevole... Questo è ciò che il compositore ha registrato in una lunga giornata di riprese ambientali ed elaborato in studio per realizzare questa Ambientazione "disorientante".

E TRA GLI ESPOSITORI...

Agorà dei Tintinnabuli

Nel parco: all'interno dello spazio de "Il Guardiano delle Acque"

Il Guardiano delle Acque ci accoglierà attraverso un sentiero composto da sculture e piante, che confluirà in un Agorà di muse con simbolici Tintinnabuli. Le simbologie di queste opere scultoree, nascono dalla natura, fonte ispiratrice, e da lontane memorie.